

Temario

La competencia se centra alrededor de los siguientes temas académicos para que los diferentes integrantes puedan definir y relacionar los contenidos del proyecto:

- **Dinámica de equipo:** como el trabajo es grupal, los participantes deben saber administrar recursos, tiempos, habilidades, para lograr el mejor resultado durante la competencia.
- **Manejo de motor de desarrollo de videojuegos:** tal como la competencia los específica, los participantes deben tener un manejo de alguna de las herramientas sugeridas (más abajo) y/o otras pertinentes para el desarrollo del videojuego. La programación del juego es clave para lograr el cometido.
- **Manejo de herramientas de generación de recursos:** para conseguir desarrollar el videojuego será necesario generar arte tanto gráfico como sonoro, lo cual plantea un requerimiento en cuanto a manejo de herramientas de diseño gráfico y edición de sonido.
- **Publicación:** dado que el proyecto debe entregarse a través de la plataforma itch.io. Es necesario que cada equipo se genere una cuenta en dicha plataforma y se una a la jam de la competencia: <https://itch.io/jam/oniet-videojuego-contracalendar-2020>. Deberán tener manejo suficiente para poder realizar la publicación antes de la fecha y hora de cierre de la jam. El juego resultante debe poder descargarse y jugarse sin problemas.
- **Presentación:** por último, pero no menos importante, la elocuencia a la hora de presentar el juego va a permitir destacar la cualidades positivas del juego resultante, el rol y participación de cada uno de los integrantes del equipo. Para la presentación es mandatorio mostrar el juego en el estado que fue publicado, funcionando.

Recursos de apoyo

Se ofrecen recursos académicos que serán la base de información que podrán utilizar como referencia. Cabe destacar que nuestra universidad ofrece su biblioteca para ser utilizada por cualquiera de los participantes en las competencias, para lo cual deberá escribir a la dirección especificada en la página web, de manera de gestionar su utilización.

Documentación sugerida

Dado que la competencia se centra en el desarrollo de videojuegos, lo más importante es el manejo del motor de desarrollo, sugerimos los siguientes de acuerdo a los conocimientos y capacidades de los participantes:

- <https://unity3d.com/es/learn/tutorials>
- https://scratch.mit.edu/starter_projects/
- <https://www.scirra.com/tutorials/top>

Para el arte visual:

- <http://www.gimp.org.es/modules/downloadse/>

Para el arte sonoro:

- Algún sampler que permita generar música o sonidos.
- <https://audacity.es/>

Para presentación y dinámica de equipo:

- Clases de teatro, oratoria, presentaciones frente al curso.
- Educación física y deportes de conjunto, presentaciones grupales.